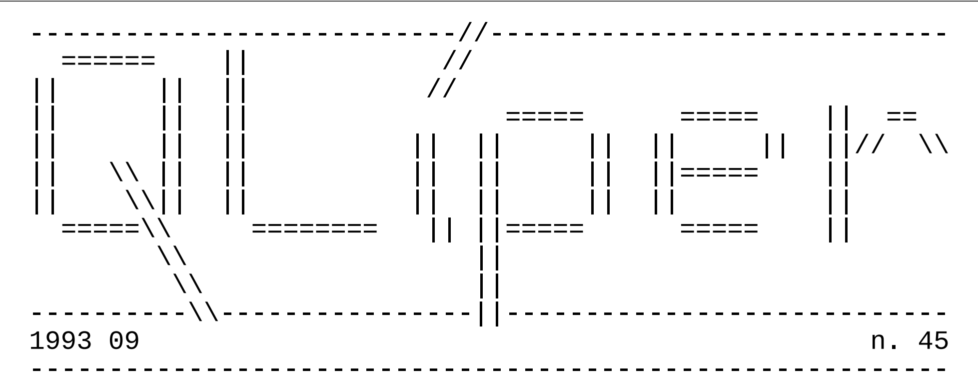


RE-PRESENTACIóN
===============

Como en el mundo del QL ya estamos acostumbrados a no ganar para sustos, a nadie le habrá chocado el cambio de formato de QLíper («¿Qué cambio?», está diciendo más de uno, «Pero si yo no he notado nada nuevo todavía.»). El cambio consiste en que los artículos y colaboraciones van el disco tal y como se han recibido, sin modificación alguna. Abrumado por las opiniones más dispares y llegando a la conclusión de que siendo los 15 gatos que somos, digo ya 17, hay cosas más interesantes para un compilador-editor-sufridor hecho y derecho que ocuparse de leer, corregir, reformatear, releer, recorregir, pegar y empaginar las colaboraciones de nadie. Así pues, que cada cual sostenga su vela como pueda, y Tío Clive la de todos.

No obstante, como siempre, nada hay definitivo (qué os vo a contar yo de cambios de formato, ¿verdad?), así que se aceptan tanto halagos babosos como linchamientos públicos, a ver si llegamos al mejor sistema posible de una maldita vez, aunque creo que es inevitable que, hagamos lo que hagamos, siempre haya alguien a quien no le convenga. Coged la pluma, digo las teclas, y contad cómo os ha ido el cambio, más o menos cómodo y/o rápido y/o práctico que antes, o todo lo contrario, o ni lo uno ni lo otro, o vaya usted a saber.

Habréis visto que hemos empezado a usar discos Verbatim, los más económicos pero algo más seguros que sin marca. Creo que la diferencia de precio merece la pena. De QLíper 44 ha vuelto un disco devuelto, el de Francisco Díaz-Tendero. He podido leerlo bien, excepto que varios ficheros iniciales del directorio no aparecían. [Francisco: te mando el mismo disco porque lo he vuelto a formatear, copiar y comprobar a fondo en ambas unidades de disco y va bien; te lo mando en papel de aluminio por si acaso.]

El mismo Francisco (gracias) nos manda la solución para poder elegir mediante WCOPY qué ficheros queremos mandar a la impresora, que era algo que a más de uno nos ha intrigado y dábamos por imposible por no pensar con la cabeza, que es como se debe pensar:

```
SPL_USE ser1 :REMark ser1 o donde esté la impresora, evidentemente
DATA_USE flp1_ :REMark flp1_ o el disco que se quiera, por supuesto
WCOPY :REMark tal cual sin más datos ni nada
```

Con este método, podremos elegir qué ficheros del disco mandar a la impresora, uno a uno. Para hacer una prueba, se puede definir SPL_USE con, y así mandarlos a la pantalla. Los usuarios de Lightning podemos hacer SPL_USE nul, con lo cual al responder "A" al WCOPY enviaremos todos los ficheros del disco a... ninguna parte. «¿Y para qué sirve eso?», se pregunta alguien. Pues para comprobar que todo el disco se puede leer sin problemas, que no hay ningún fichero defectuoso. Un sistema un poco lento (como copiar un disco con WCOPY) y rudimentario, pero ahí queda.

Nuevo suscriptor de QLíper, del que esperamos prontas noticias:

Joaquín Gallardo Rodríguez
Parque de Alcosa
Plaza del Obradoiro esc. 14 - 17
41019 SEVILLA

Eso es todo por ahora. Este número sale puntual, por tres días, así que no os quejéis (demasiado). Siento no colaborar con artículo alguno desde hace tiempo, pero (snif) debido a otras ocupaciones apenas uso el QL excepto cada dos meses (para lo que ya os imagináis, sí). Espero que cambie la racha. Sed buenos.

Marcos Cruz, 3 de septiembre de 1993

MENSAJES

De Marcos Cruz a Joaquín Gallardo:

Te mando los números de este año, incluido el 42, del que te había mandado el fichero principal en formato MS-DOS a la espera de que recibieras las unidades de disco del QL. Cuéntanos qué equipo usas y demás.]

De Marcos Cruz a Ian-Charles Coleman:

Le mando tu foto y tus datos a Salvador Merino para que la incluya en la próxima versión del Foto-dbase y después te la devuelva. Según la base de datos, no te he mandado el número 42, pero no estoy seguro, pues es un poco raro que no te lo haya mandado cuando te mandé los otros de este año. Si es así, mándame una postal y te lo envío.

De Ian Charles Coleman a Miguel Estarellas:

Si aún no has obtenido satisfacción en tu relación comercial con TK, te sugiero que preguntes en el Consulado Británico cómo ponerse en contacto con la Office of Fair Trading, que es el organismo oficial encargado de investigar las quejas de los consumidores (si no es éste el nombre, pregunta de todas formas cómo dirigirse al organismo correspondiente).

De Marcos Cruz a Francisco Díaz-Tendero:

He podido leer bien tu disco defectuoso, excepto que varios ficheros iniciales del directorio no aparecían. Te mando el mismo disco porque lo he vuelto a formatear, copiar y comprobar a fondo en ambas unidades de disco y va bien; te lo mando en papel de aluminio por si acaso. Te agradezco tus comentarios sobre la revista y la polémica de la ortografía. Sobre este último punto creo que tu carta es muy interesante y está cargada de razón, aunque a mi parecer tiene algunos errores de fondo que son los que te llevan a la conclusión equivocada. Como me la has mandado escrita, la copiaré y te responderé a ella en el próximo número con más calma.

De Marcos Cruz a Pedro Reina:

Ya nos estás llamando a todos para ir a ver la QXL (con un PC puesto), porque si luego resulta que no funciona no sé para qué estoy ahorrando como un loco... Además, te nombramos comendador general de reuniones y jolgorios, así que ya puedes ir proponiendo (que luego Tío Clive irá disponiendo).

EN ESTE DISCO...

La descripción del directorio se ha hecho según el siguiente esquema:

- nombre_de_grupo [ORIGEN DEL PROGRAMA]
nombre_de_fichero (AUTOR): TEMA
nombre_de_fichero [COMENTARIO]

En un grupo de ficheros, el nombre del autor y el tema aparece sólo en el fichero de texto que aclara el contenido de los demás ficheros y su utilización.

QLíper 45
327/1440 sectors
QLíper_45_txt
- Artículos varios

DDJ_txt (Pedro Reina): revista de programación Dr. Dobb's Journal
BibliotecaC_txt (Pedro Reina): libros sobre C
Comentarios_txt (Pedro Reina): QLíper 43 y 44
carta_txt (Salvador Merino): QLave, CUQ y QLíper
noticias_txt (Salvador Merino): XCHANGE, AMSTRAD, SEGA
libro_txt (Salvador Merino): programación de tarjetas gráficas de PC
pincha_discos_txt (Salvador Merino): emulador del Spectrum 128
minerva_v197_txt (Salvador Merino): de Minerva 1.93 a 1.97
emulator_txt (Nacho Enrique): respuesta a Simon Goodwin sobre el Amiga
qlagency25_txt (Eros Forenci): noticias aparecidas en QITALY 25
- C68
Trabajando_txt (Pedro Reina): C68 3.05
BootC68_blq
- Solitario
Solitario_txt (Pedro Reina): solitario escrito con Olimpo 1.0
Solitario_bas
Solitario_exe
Solitario_msdos
Sol_c
Tab_h
Tab_c
Mov_h
Mov_c
Cnt_h
Cnt_c
Inf_h
Inf_c
- QXL
Contacto_txt (Pedro Reina): llegada de la QXL
QXLinstr_doc
- Foto-dbase 1.00
foto_dbase_exe
socios_QLíper_fxi
socios_QLíper_fxd
foto_txt (Salvador Merino): Foto-dbase 1.00
- Graph image 8
graph_image_c
graph_demo1_c
graph_image_o
graph_wipeout_c
graph_wipeout_exe
graph_txt (Salvador Merino): diseño y modelado de gráficos en modo 8
- Graph image 4
graph_demo_c
graph_demo_exe
graph_image4_c
graph_image4_txt (Salvador Merino): rutinas image para el modo 4
- Printerset [Bibliteca de SIN_QL_AIR, disco 11]
Printerset_do
Printerset_txt (Jacob van Bruggen): utilidad para configurar la impresora
- PTH REDIR SUB [Biblioteca de SIN_QL_AIR, disco 11]
PTH_BIN
PTH_TXT (P.A. Borman): dispositivo para crear caminos de búsqueda en disco
REDIR_BIN
REDIR_TXT (P.A. Borman): creador de alias para ficheros o dispositivos
SUB_BIN
SUB_TXT : dispositivo para crear subdirectorios y asociarlos a ficheros
- Timer [Biblioteca de SIN_QL_AIR, disco 11]
info_txt (Oliver Fink): controlador del coste de conexión con módem
Timer_exe

LAS CUENTAS DE QLíper

Fecha	Concepto	Ptas.	Saldo
93.01.01	Saldo anterior		+6820
93.01.11	Suscripción de Javier ZUBIETA	+2000	+8820
93.01.12	Suscripción de Miguel ESTARELLAS	+2000	+10820

93.01.12	De Miguel Estarellas por envío anterior	+200	+11020
93.01.14	Suscripción de Josu REGIDOR	+2000	+13020
93.01.14	Suscripción de Francisco DIAZ-TENDERO	+2000	+15020
93.01.14	Suscripción de Pablo CARDENAS	+2000	+17020
93.01.14	De Francisco y Pablo por envío anterior	+500	+17520
93.01.14	Suscripción de Diego MORIARTY	+2000	+19520
93.01.14	Comisión robada por el Banco Santander	-300	+19220
93.02.04	11 sobres acolchados	-396	+18824
93.02.04	Suscripción de Mariano BERGES	+2000	+20824
93.02.04	Sellos para QLíper 42	-2006	+18818
93.02.22	Sellos para QLíper 42 a SIN_QL_AIR	-135	+18683
93.02.22	Suscripción de Pedro REINA	+2000	+20683
93.02.22	Contribución de Pedro REINA	+1000	+21863
93.03.01	Suscripción de José Carlos DE PRADA	+2000	+23863
93.03.02	Suscipción de Felipe BERGANZA	+2000	+25863
93.03.23	20 discos Verbatim	-1790	+24073
93.04	25 sobres acolchados	-900	+23173
93.05.04	Sellos para enviar el QLíper 43	-1648	+21525
93.05.15	Sellos para enviar 2 QLíper 43 más	-103	+21422
93.06.02	Suscripción de Ian-Charles COLEMAN	+2000	+23422
93.06.14	Sellos para 1 QL 42 a COLEMAN	-40	+23382
93.06.14	Sellos para 1 QL 43 en MS-DOS	-40	+23342
93.06	30 sobres acolchados	-1080	+22262
93.06	50 discos Verbatim	-4250	+18012
93.07.12	Franqueo de QLíper 44	-1419	+16593
Total actual en caja:			+16593

Los discos de QLíper:

Fecha	Cantidad	Total	
91.10.23	+50	50	
92.01.07	-20 (QLíper 36)	30	
92.03.03	+50	80	
92.03.04	-20 (QLíper 37)	60	
92.04.25	-20 (QLíper 38)	40	
92.06.30	-20 (QLíper 39)	20	
92.08.24	+50	70	
92.09.09	-34 (QLíper 40)	36	
92.11.17	+50	86	
92.11.18	-34 (QLíper 41)	52	
93.02.04	-27 (QLíper 42)	25	
93.02.22	-1 (QLíper 42)	24	
93.03.24	+20	44	
93.05.04	-21 (QLíper 43)	23	
	-14 (QITALY 11)	9	
93.05.15	-2 (QLíper 43)	7	
	-2 (QITALY 11)	5	
93.06.13	-1 (QLíper 42)	4	
	-1 (QLíper 43 DOS)	3	
93.06	+50	53	
93.07	-16 (QLíper 44)	37	(suscriptores)
	-5 (QLíper 44)	32	(grupos extranjeros)
93.09.04	-16 (QLíper 45)	16	(suscriptores)
	-5 (QLíper 45)	11	(grupos extranjeros)
93.09.04	-3	8	(QLíperes 42, 43 y 44 a J. Gallardo)
	-3 (Redacción)	5	

Discos disponibles para enviar: ..		8	

QLíper
Compilador: Marcos Cruz
Tel. +34-(9)1-7153873
Acacias 44 (Monteclaro)
ES-28223 Pozuelo de Alarcón

La revista Dr. Dobb's Journal

Viviendo en el centro de Madrid, resulta muy sencillo hojear distintas revistas por los muchos quioscos que hay por aquí. Claro, como estoy un poco "chalao" con esto de la informática, pues tengo preferencia por mirar revistas de esta manía-ciencia.

En diciembre de 1992 decidí comprarme un ejemplar del Dr. Dobb's Journal (DDJ para abreviar), sin saber muy bien qué me iba a encontrar. Fue un descubrimiento. Es "LA" revista de los programadores. De hecho, su subtítulo es "Software Tools for the professional Programmer". Está llenita de artículos muy interesantes, todos sobre técnicas de programación, y casi todos están acompañados con código que funciona. Casi todo el código viene, lógicamente, en C y C++, pero también hay bastante Pascal y ensamblador y ocasionalmente otros lenguajes.

Se suele tratar cualquier sistema operativo que se tercie, y es muy habitual encontrar artículos sobre métodos para escribir código transportable entre plataformas.

La publicidad que aparece en la revista es una gozada: montones de herramientas de programación y de librerías para resolver todo tipo de problemas: ventanas, comunicaciones, texto, gráficos, sonido, bases de datos, etc.

Sólo he visto la revista en dos quioscos de Madrid: el que está en la Puerta del Sol, enfrente de Los Guerrilleros y otro en el Barrio de Salamanca (no recuerdo el sitio exacto, pero si alguien lo necesita, lo puedo buscar. En otras ciudades no tengo ni idea de dónde se pueden conseguir. Si queréis pedir algún número atrasado (os lo recomiendo, para que os la leáis enterita), lo podéis comprar usando tarjeta VISA por 11 dólares U.S.A. pidiéndolo a esta dirección:

Dr. Dobb's Journal
P.O. Box 105448
Atlanta, GA 30348-5448
U.S.A.

Evidentemente, yo ya estoy suscrito, que es la manera más segura y barata de conseguir la revista. A mí me viene antes que a los quioscos y me ahorro unas 400 pesetas por ejemplar sobre el precio al que se vende en España.

Pedro Reina, X.11.8.1993

Mi biblioteca sobre C

Ya llevo algún tiempo programando en C casi todas las cosas que hago, y creo que pueden ser de interés unos pequeños comentarios de los libros que vengo usando.

Para empezar a estudiar C parece lógico usar uno de esos libros titulados "Aprenda a programar con Turbo C", "Programación con Microsoft C 6.0" o algo por el estilo. La verdad es que a mí me parecen muy elementales. Personalmente, encuentro mucho mejor usar los manuales del compilador de C que utilizo en el PC: Turbo C++ 1.01.

Los manuales de C68 no sirven para aprender a programar en C, pero se puede conseguir el "C68 Tutorial", que es un disquete aparte con un curso práctico de C empezando de cero. Yo no lo visto en profundidad, pero me da buena impresión. Miguel Estarellas ha trabajado con él y me dice que le va bien.

En definitiva, para programar en C debemos tener los manuales del compilador

que usamos, impresos mejor que en disquete, y algún libro o método para aprender los rudimentos del lenguaje; ya sabéis: tipos de datos, sentencias de control, punteros y cosas de esas. Pero eso es sólo el comienzo; lo divertido empieza después.

Es posible usar C como si fuera BASIC, incluso en plan goto por todas partes, que lo admite, pero el C tiene aparejadas una serie de posibilidades que lo hacen especialmente atractivo y es prácticamente obligatorio usar. Y ese tipo de cosas son las que no se suelen encontrar en los libros "Aprenda C en 10 lecciones" y hay que buscar en otros sitios.

A continuación os comento brevemente los seis libros que me han gustado de los que tengo en mi pequeña biblioteca de C. (Pequeña, pero que seguirá creciendo).

Título: The C Programming Language
Autores: Brian W. Kernighan y Dennis M. Ritchie
Editorial: Prentice Hall

Este es el libro de referencia obligado para todo programador en C, ya que lo han escrito los creadores del lenguaje. Resulta difícil de seguir para un principiante, pero cuando ya se sabe un poco de C, su lectura es muy productiva. El libro que tengo yo es la primera edición, pero es también muy recomendable la segunda, en la que ya se utiliza el C ANSI. Cuando se programa siguiendo la gramática de este libro se dice que se está usando C Kernighan and Ritchie (K&R para abreviar). C68 permite programar usando todas las posibilidades del C K&R.

Título: A C User's Guide to ANSI C
Autores: Ken Arnold y John Peyton
Editorial: Addison Wesley

Desde la primera implementación de C ha llovido mucho (incluso contando la sequía), y el C se ha ido expandiendo en varias direcciones. Hubo un momento en que fue necesario ponerse de acuerdo entre todos los creadores de compiladores de C para que todos tuvieran una base común transportable de uno a otro. Por eso se creó un comité que determinó esa base común: el C ANSI. Es más potente que el C K&R, y no todos los compiladores la cumplen, aunque la idea general es que todos lleguen a cumplirlo. C68 no es C ANSI, aunque algunas especificaciones sí las cumple. El libro de que hablo ahora explica claramente qué es el C ANSI partiendo del C K&R, siendo así una lectura muy útil si partimos del primer libro, el de los creadores del C. Es un libro que no resulta obligatorio, pero viene muy bien para tener claras las ideas de lo que es ANSI y lo que no.

Título: The Elements of C Programming Style
Autores: Jay Ranade y Alan Nash
Editorial: McGraw-Hill

Esta es una de las joyas de mi biblioteca. Verdaderamente, una necesidad si queremos escribir buen código en C. Está estructurado por áreas, y en cada área explica varias reglas de buen estilo. Las explicaciones son de una claridad meridiana. Las reglas siempre son concisas y concretas. Uno a veces puede no estar de acuerdo con alguna, pero eso también es muy bueno, porque obliga a reflexionar sobre nuestras costumbres al programar. En total debe haber unas cien reglas, y os aseguro que después de leer el libro uno se lanza a reescribir código con avidez, y lo que se escribe nuevo se escribe con las ideas mucho más claras.

Título: The Craft of C
Autor: Herbert Schildt
Editorial: Osborne McGraw-Hill

Herbert Schildt ha escrito muchos libros sobre C. Tiene un estilo claro y fácil de seguir. En este libro desarrolla en cada capítulo un proyecto distinto, con programas que hacen lo que deben hacer, y que se entienden. Con el libro viene un disquete de 3.5 pulgadas de doble densidad. El C se inventó para desarrollar programas "de verdad", de los que se utilizan cada día; por tanto, nada mejor que ver cómo se puede utilizar para llevar a cabo algún proyecto concreto. Los programas están pensados para PC, que es lo habitual en estos libros, pero las ideas se pueden llevar a otros sistemas normalmente con poco

esfuerzo, ya que están muy bien explicadas. En este libro se desarrollan un intérprete de Small C, un sistema de iconos, un sistema para programar en multitarea dentro del mismo programa en C, un subsistema de edición de pequeños textos, un subsistema para mantener pequeñas bases de datos, explicaciones para crear programas TSR en un PC, un programa para editar fuentes de caracteres, métodos de animación, de control del ratón (en PC) y de control de impresora.

Título: Graphics Programming in C
Autor: Roger T. Stevens
Editorial: Prentice Hall

El manejo de gráficos es absolutamente dependiente de hardware, sobre todo si se desea tener un mínimo rendimiento. De todas formas, existen métodos gráficos que son generalizables si se basan en funciones de bajo nivel. En este libro se explican funciones de bajo nivel rápidas sobre PC (es decir, sobre tarjetas gráficas Hercules, CGA, EGA y VGA) y también métodos de mayor nivel para representar distintas figuras. Yo espero poder usar estos métodos para añadir a Olimpo manejo de gráficos. El libro incluye un disquete de 5.25 pulgadas de doble densidad.

Título: Designing Screen Interfaces in C
Autor: James Pinson
Editorial: Yourdon Press

Otro libro con funciones para PC que son fácilmente transportables. Se presenta código que permite manejar ventanas de texto, menús horizontales, verticales, sistemas de ayuda, y editores de campos. Me parece un buen libro para ver ideas, pero no para usarlas exactamente como vienen. Yo escribí mi propio código para resolver los problemas que resuelve el libro, pero me vino bien para ver un enfoque que funcionaba antes de embarcarme con el mío.

Pedro Reina

Comentarios personales a QLíper 43 y 44

La lectura de Qlíper siempre provoca en mí muchos comentarios, pero no siempre tengo tiempo para escribirlos. Ahora, en vacaciones, es el momento. Por tanto, allá van unas reflexiones en voz alta sobre algunos contenidos de Qlíper 43 y 44.

Sobre QLíper 43:

Editorial de Marcos. Terrible, desde luego. Es seguro que lo escribiste en un momento de forma especialmente bajo. Bueno, pues ánimo. Si manejaras la Gold Card verías las cosas de otra manera. Con la QXL seguro que te animas. Naturalmente, para manejar los textos que forman nuestra revista lo mejor es un editor de textos, WordPerfect no supone más que un engorro. Y seguimos a vueltas con el formato de la revista. En mi opinión, debería ser el que diera menos trabajo al editor. Por ejemplo, el fichero de presentación con el índice y el editorial sería QLíper_xx_txt y luego cada artículo iría en fichero aparte, y sería cosa de cada autor el formateo correcto. Creo que cuanto menos trabaje el editor, mejor. Toda la revista pesa sobre sus hombros, nunca agradeceremos bastante a los editores su esfuerzo. Quizá pasar a 4 números anuales favorezca la puntualidad. Me parece que el formato disquete es mucho mejor que la BBS o la revista impresa. Mi voto, por tanto, es: disquete trimestral con ficheros independientes para cada colaboración.

Carta de Miguel. Totalmente de acuerdo: debemos colaborar todos. Si un socio piensa que no sabe escribir sobre nada (cosa muy dudosa), nos gustaría oir sus dudas, opiniones, broncas, deseos, etc. Si algunos de nosotros realizamos programas, nos gustaría saber qué tipo de programas desear tener los que no saben hacerlos. El formato de la revista por capítulos no me gusta mucho, sobre todo por lo que he dicho antes sobre el trabajo del abnegado editor. Reuniones: Sí, Sí, Sí. Venga, pongamos fechas. Vamos a movernos.

Pregunta sobre C68 de Miguel. Efectivamente, C68 tenía un bug. Está resuelto en la versión 3.05. Establecer contacto con Dave Walker es una gozada. Es un hombre muy amable y contesta enseguida, incluso a preguntas de lo más peregrino, como las que yo le hago de cuando en cuando. C68 es una opción muy seria en el mundo QL. Si algo no funciona bien, se tiene la seguridad de que será estudiado, ya que el equipo que lo desarrolla no lo hace para ganar dinero, sino porque les gusta.

Elvis. Es un cantante... digo, perdón, si es un clon del vi entonces es un editor de textos, no un sistema operativo. Si es como el vi, está absolutamente superado, practicamente cualquiera del QL es mejor que el vi, que es un editor pensado para trabajar con terminales antiguos, de esos superlentos.

Artículo sobre el Amiga de Nacho. Es una suerte para todos que Nacho siga colaborando con nosotros. Podemos aprender mucho de él. Gracias y sigue así.

Los deseos de Javier. Eso de que no eres buen programador cuéntaselo a otros. Seguramente lo que te pasa es que no tienes tiempo suficiente para llevar a cabo tus ideas, ¿no? Bueno, ideas para desarrollar es lo más importante, así que tu artículo me gusta mucho. La informática sirve para hacer cosas, luego vamos a hacerlas. Una tabla de cálculo: quizá QSpread sea lo que tú pides, pero de momento es menos potente que Abacus; la ventaja, claro, es que está empezando su vida y va a ir mejorando; está pensada para que sea fácil añadirle rutinas para importar y exportar datos en formatos ajenos, de modo que seguramente pronto se podrá importar hojas de 1-2-3. El GEM: mi pregunta es ¿qué ganancia de velocidad crees que se puede obtener reescribiendo un programa en C a ensamblador? Sé que es una pregunta ingenua, porque la contestación dependerá del programa, pero me gustaría conocer tu visión sobre esto. Sobre el interfaz SCSI: ¿crees que la QXL podría incorporar un controlador para manejar un controlador SCSI que ya estuviera conectado al PC huésped?

Comentarios sobre Turbo C++ de Salvador. El programa Turbo C++ no necesita memoria extendida porque dispone de un sistema de "overlay" (Marcos, ¿qué traducción propones a este palabro?). Los cambios de la primera versión de Turbo C a esta de Turbo C++ son muchísimos, siendo los más evidentes para mí estos: 1. Compila C++ y C, 2. Tiene depurador integrado y 3. El editor es multiventanas. Por último, un aviso: aunque el entorno integrado (IDE) de Turbo C es muy cómodo, por defecto crea ejecutables con información para el depurador, con lo que salen bastante gordos. Acuérdate de desconectar la opción de añadir este código en las versiones finales de tus programas.

Estudios de informática a distancia. Os recuerdo a todos que la UNED ya tiene entre sus planes de estudio dos carreras de informática: Ingeniería Técnica en Informática de Gestión e Ingeniería Técnica en Informática de Sistemas. Quizá sean más interesantes de seguir que otros cursos que no dan al final título oficial. Yo voy a intentar el curso que viene la de Sistemas, a ver si consigo sacar algo. De momento estoy preinscrito. Ya os contaré.

GENINFOR de José Carlos. Chapeau, José Carlos, eres tremendo. ¿Por qué le pones las comillas cuando dices que haces Inteligencia Artificial con Archive? No, hombre, tu programa seguro que es más profundo que la mayor parte de las guarrerías que se venden por ahí con la etiqueta IA puesta para fardar y cobrar una fortuna. Un ruego: explícanos qué es el runtime de Archive, dónde se consigue, cómo se usa,...

Sobre QLíper 44:

La QXL. Yo he pedido la mía hace unos dos meses después de hablar con Miracle por teléfono (Maldito monopolio de Telefónica: 1000 pelas por un ratito). Me cuentan que de momento no se puede manejar teclado español ni disqueteras ED que estén el PC, pero que todo eso es cuestión de software y que en un futuro estará disponible. Me da la impresión de que el desarrollo de la QXL será lento pero muy productivo. Yo pienso que el futuro del QL pasa irremisiblemente por la QXL. Al fin y al cabo, el mundo de la informática cada vez se encamina más a un dominio absoluto de un sólo tipo de hardware.

Foto-DBase. Este programa me parece una maravilla. Por favor, enviad todos vuestros datos y fotos a Salvador, para poder vernos las caras desde nuestros

QLs lo antes posible. Me encantan la idea y el programa. Daos cuenta de que es el primer programa multimedia del QL (si yo no me equivoco). Tiene un montón de posibilidades. Pensad que las imágenes que se pueden ver no tienen por qué ser digitalizadas. Pueden ser pantallas o fragmentos de pantalla que tengan alguna información interesante. Anda, pensad un rato. Otro 10 para Salvador.

Nuevo Suscriptor. Pues menos mal, ya creía que no íbamos a tener ningún alta. Bienvenido Ian-Charles, cuéntanos...

Pedro Reina, J.12.8.1993

DEFENDIENDO AL EDITOR

Como ya todos sabemos, nuestro editor se ha retrasado últimamente en la composición de la revista QLIPER y su duplicaje. Como anterior editor, conozco mejor su trabajo que ninguno de todos los socios. Según mi opinión personal, el retraso radica en especial a que Marcos le gusta mucho la perfección. En otras palabras, desea una revista sin errores de ortografia, y frases bien hechas. Por desgracia, a pesar de que no paro de advertirle, ese trabajo de comprobación y rectificación consume mucho tiempo. Lo ideal es utilizar un sistema parecido al de los italianos, y componer la revista en el menor tiempo posible.

¿Cómo componian la revista los viejos editores?

El primer editor o presidente de la revista del Club de Usuarios de QL Español componia la revista desde noviembre 1985 a marzo 1987 en un QL 128K con QUILL (también utilidades como TASPRINT). Este sistema solamente permitia trabajar con 2-3 páginas en memoria, pero era tal el entusiasmo por aquellos días que un equipo de 4 (editor, vicepresidente, librero y tesorero) eran capaces de componer la revista y editar las etiquetas en un sólo fin de semana. A partir de marzo 1987 el equipo era un QL ampliado con una SuperQboard y discos 3.5", pero el retraso del FUTURA y anuncio de su muerte antes de nacer, hizo que la Junta directiva se fuera a pique por varias razones:

- El Club ya no crecia y empezaba a menguar.
- El tesoro del Club no llegaba a final de año (habia algún que otro agujero negro en contabilidad).
- Serafin, el presidente y editor, el último de los socios fundadores, decide dimitir.

En marzo'88 comienza la era de Diego Alcala, la cual apenás duro un par de números (parte del número 2 lo hizo Serafín, y el número 4 lo hice yo). Diego, nunca supe la verdad, nunca hizo una Junta directiva como estaba escrito en los estatutos del Club. Lo único que hizo fue tomar todos los poderes del Club. Del tesoro del Club nunca se supo, y prácticamente se perdieron casi todos los MDVs y discos con colaboraciones que se enviaron a QLAVE.

La famosa lista de usuarios QL de HISSA e INVES se perdió o Diego la hizo desaparecer, e incluso el archivo de socios de QLAVE se fue a la caca. Lo teniamos todo, incluso publicidad en la revista SQLW abril'88. Podiamos haber sido un CLUB con cientos de socios como QUASAR, QITALY o QL CONTACT FRANCE, pero un sólo individuo nos hundió en tiempo record (algunos llegaron a pensar que trabajaba para Alan Sugar), el cual parecia que tenia pensado vivir del Club, aún no comprendo el por qué lo hizo todo al revés.

En el verano de 1988 entro yo en acción negociando con Serafín y todos los encargados de grupos locales dos opciones: crear un nuevo Club de usuarios 68000 (QL, ST, AMIGA y MAC), o recuperar el control de QLAVE. Ninguna de las dos opciones llegaron a puerto, y para colmo se nos junto la quiebra de SANDY, CST y una posible desaparición del mercado del emulador QL en el

ATARI ST por agotamiento del stock de ULA 8301.

¿Por qué Serafín abandonó el segundo plan?

La respuesta es sencilla. Para que un nuevo Club de usuarios tuviese éxito tenia que ser en plan lucrativo. Recordemos que QLAVE era cultural. Si legalizar QLAVE fue laborioso, crear un Club lucrativo (colaboraciones y programas pagados) era dificilisimo. Serafín contaba con la ayuda y colaboración de viejos usuarios de QLAVE que se habian pasado al Atari ST, AMIGA y MAC, pero no consiguieron llegar a ponerse de acuerdo. Luego más tarde, vendió su QL, y estuvo trabajando en un centro de cálculo con un MAC.

La excusa que tenia Diego para no dar salida a la revista QLAVE era que no habia colaboraciones. La realidad era distinta, habia colaboraciones de sobra, y a pesar de las malas noticias, la gente estaba dispuesta a continuar. Asi nació CUQ, la continuación a lo pobre de QLAVE, un medio de comunicación entre los usuarios de QL en España que se suponia que era provisional, y ya llevamos 5 años con la revista en disco, pero solamente hemos tenido oficialmente un máximo de 80 lectores o colaboradores.

Como dice Marcos, solamente somos 14, y montamos este tinglado. Bueno, es verdad que el grupo escocés solamente edita una página informativa y es mayor que el nuestro, pero también hay que tener en cuenta que es un sub-grupo del Club QUANTA. De todas formas, nuestro pequeño Club, desde su nacimiento, siempre ha sido capaz montar este tinglado. Antes mensual, pues yo estaba menos cansado, ahora bi-mensual, y si algún día nos quedamos sin lectores, ... Probablemente la culpa ha sido mia por querer introducir a nuestro Club en el libro de los records.

Volviendo al caso, el tiempo de composición de la revista se reduce considerable si no se revisan los articulos, y otro factor, no muy importante hoy, pues solamente somos 14, es el duplicaje de los discos. No creo que pueda darse nunca, a pesar de la QXL, emulador en ST y emulador en AMIGA, que el club llegase a crecer hasta llegar a cifras alrededor de los cien socios, pero en tal caso, es preferible contratar los servicios de duplicaje de discos de una empresa que se dedique a eso. Aqui en Málaga no conozco ninguna, pero en Madrid hay varias (solamente hay que consultar revistas como PC MAGAZINE, PC WORLD, o más fácil, las páginas amarillas de la guia telefónica).

Contestando a Miguel Estarellas:

CUQ se editaba en un principio en un sólo fichero QUILL siguiendo el orden que nos tenia acostumbrados QLAVE. Luego más tarde para facilitar el uso a usuarios con poca memoria, se dividió en ficheros separados siguiendo el orden que tú comentas. Luego en QLIPER se decidió volver a un único fichero QUILL y luego a formato ASCII para facilitar su transporte a otros formatos de discos (PC, ST,..).

Durante el tiempo de vida de las revistas CUQ y QLIPER hemos tenido secciones para todo (editorial, cartas, preguntas, respuestas, comentarios de libros, hardware, software, lenguajes SuperBASIC, FORTH, LISP, C, ASSEMBLER, articulos varios, tablón anuncios o mercadillo,....). Si han desaparecido secciones ha sido porque nadie se ha interesado en escribirlas, o quien las escribia, cree que no interesan.

En lo referente a obstaculizar la impresión de un articulo por separado, estoy en total desacuerdo. Por ejemplo yo normalmente uso el Editor del WorkBench (6.7 Kbytes) que es un editor muy simple que permite trabajar con multidocumento, tiene lo imprescindible de un editor y es multitarea. Con él es muy fácil marcar un bloque e imprimirlo por impresora, o salvarlo en un fichero.

En lo referente a las reuniones, tienes toda la razón, son muy importantes. Ese fue uno de mis motivos por los cuales decidi que el editor debia vivir en Madrid, pues era donde más socios habia por Km cuadrado. Actualmente no puedo ir a ninguna reunión, pero creo que en el invierno de 1994-95 si podria escaparme un sábado y un domingo. Además, como creo que por esas fechas tengo que realizar viajes de negocios para obtener nuevos proveedores para relanzar mi negocio, podria aprovechar para visitar a alguno de

vosotros.

Lo de obtener nuevos proveedores es simplemente por necesidad. Durante la crisis de 1988 (la peseta empieza a subir) hasta hoy, el 90% de mis viejos proveedores han quebrado, y para colmo 5 representantes o viajantes con quienes tenia relaciones comerciales desde hace 15 años han muerto por infarto o se han suicidado. La mercancia que he vendido bien durante años hoy no tiene salida (cerámica y porcelana de lujo), y el mercado solamente pide grande, bonito, y muy barato, o pequeño, extra bonito y precio inferior a 500 ptas (PVP con IVA incluido). Asi que como podeis ver, mi empresa está prácticamente inactiva, y no hemos quebrado aún de milagro.

En lo referente a montar una BBS, hace años que poseo el hardware y software para montar la BBS QLIPER. Lo que no hay, es interesados en utilizarla. Debo anunciar que cuando leais estas lineas, mi equipo principal será como minimo un QXL montado en una caja minitorre con tarjeta madre 80386DX-40 MHz, 4 Mbytes de RAM, SVGA 1 MByte Color, disco duro 130 Mbytes,.... Aunque la configuración PC aún no la tengo decidida totalmente, solamente puedo garantizar que con fecha 14 de mayo'93 he pedido una tarjeta QXL 2M a Miracle Systems por 325 libras.

Advierto que con solamente 2 usuarios QL con MODEMs, o PC con MODEM, que deseen hacer uso de la BBS QLIPER, estaria dispuesto a dejar encendido mi QXL-PC-MODEM (monitor apagado) un día a la semana desde que cierro el negocio por la tarde hasta que lo abro por la mañana. Según mi última tarifa de precios con IVA incluido de telefónica, una llamada nocturna interprovincial de 15 minutos cuesta 298 ptas, provincial 170 ptas y metropolitana 23.81 ptas. Con un MODEM de 2400 baudios en 15 minutos podriamos descargar un fichero comprimido de unos 200 Kbytes (400 Kbytes descomprimido), y con un MODEM de 9600 baudios podriamos descargar un fichero comprimido de 900 Kbytes (casi 2 Mbytes descomprimido).

Actualmente poseo un MODEM EXTERNO compatible Hayes que trabaja a una velocidad máxima de 2.400 baudios. En su día, hace 4 años, me costo unas 40.000 ptas, pues estaba de rebajas de verano en el Corte Inglés (su precio unos días antes era de 81.000 ptas). Hoy por ese precio se puede comprar un MODEM 14.400 con FAX 9600 interno para PC (externo cuesta un 20% más). Si el uso que vamos a dar al MODEM es descargar grandes ficheros en BBS interprovinciales o en el extrangero, os recomiendo un MODEM a 14.400 baudios (Os reportará un gran ahorro en la factura del teléfono, y el gasto extra inicial se amortizará muy pronto). Sin embargo, si solamente vais a descargar ficheros de BBS en vuestra misma ciudad (tarifa metropolitana), o solamente ponerse en contacto con BBS interprovinciales una o dos veces al mes, con un MODEM 2400 baudios va que chuta.

Si una vez que tenga mi QXL-PC, me convenceis para poner una BBS en marcha, podria comprar un MODEM 14.400 y FAX 9600. En caso contrario, con un MODEM 2400 y FAX 9600, que cuesta unas 5.900 ptas, me bastaria, pues actualmente estoy más interesado en la utilización del FAX, y el MODEM lo voy a utilizar casi de higo a breva.

En fin, creo que el futuro podria ser la BBS, pero mi experiencia en los momentos de plena euforia en el mundo de las BBS de PC en España, me dice que la gente paga su factura del teléfono para coger y no para soltar. Lo que significa que la gente llamaba a las BBS para coger programas, pero no para dejar mensajes o recoger mensajes, y mucho menos para soltar programas.

Para terminar, yo creo que deberiamos hacer una pequeña encuesta para conocer datos de interés. Por ejemplo:

- ¿Tienes linea telefónica cerca del ordenador?
- ¿Tienes MODEM? (no importa mucho en qué ordenador está instalado)
- Si no tienes MODEM, ¿Tienes interés en adquirir uno?
- ¿Tienes miedo a la factura telefónica?
- ¿Te podria interesar participar como socio en una BBS?
- ¿Prefieres la lentitud de nuestro fiable sistema de intercambio en disco, o prefieres probar suerte con el moderno sistema conocido como BBS?

Yo creo que esas seis preguntas, son indispensables antes de lanzarse

al proyecto BBS QLIPER. También os advierto que las ventajas son pocas:

- Intercambio de mensajes entre socios (privados y públicos).
- Poder descargar la revista QLIPER sin tener que esperar a Correos.
- Poder descargar programas en formato comprimido.
- Si utilizamos un MODEM 14400, se puede descargar 6 discos llenos de 3.5" 720K comprimidos por unas 700 ptas en tarifa reducida. Lo cual significa que seria mucho más barato que la actual cuota de QLIPER, e incluso seria muchisimo más barato, pues normalmente el intercambio seria principalmente a nivel de mensajes y ficheros de texto, lo que reduce el número de Kbytes significativamente.

Desventajas:

- Comprometerse a cargar el sistema con minimo de Kbytes de programas o colaboraciones cada cierto tiempo, o pagar una cuota para cubrir gastos de mantenimiento del sistema y adquisición de programas nuevos.
- La peor, debemos tener muchisimo cuidado con no estar más tiempo del necesario conectados, pues la factura del teléfono podria dar más problemas que el famoso 903 (el prefijo de los famosos teléfonos eróticos, o linea caliente).

Si echamos números, es muy probable que la mayoria diga: "Pero si estamos muy bien con el actual sistema", "¿Quién dice que QLIPER se retrasa?", "Yo paso", "Voy, pero muy poquito", "Ordago a la grande", "Lo veo",....

Salvador Merino, 21/5/1993

Hay que ver como bajan los precios continuamente, una casa llamada PC HOUSE comercializa un FAX(14400 baudios)/MODEM(14400 baudios)/VIDEOTEX compatible HAYES y protocolo compresión de datos V42bis/MNP5, y corrección de errores V42/MNP4 por 26.800 Ptas + IVA en su versión externa (Interna 23.800), e incluye software de comunicaciones para PC. PC HOUSE (TEL. (93) 2844005).

Aún no he recibido mi QXL 2M que pedi el pasado 13 de MAYO. La verdad, estoy impaciente por ver y probar la nueva tarjeta de MIRACLE SYSTEMS, pero no estoy dispuesto a gastar mucho en comprar un PC. Creo que lo que voy a hacer es comprarlo por piezas y montarlo yo mismo. He estado echando números, y actualmente aprovechando las disquetteras que tengo en reserva podria montar un PC 386SX-33 MHz, 1Mbyte RAM, Controladora IDE Multi I/O, Caja Mini-Torre, Teclado, tarjeta SVGA 1MB Trident, disco duro 40 Mbytes y monitor color por alrededor de 60.000 Ptas. Esto último está hecho con lo más barato que se puede encontrar en el mercado, digamos que es el PC base actual (con un Mega más de RAM se puede correr WINDOWS a duras penas), pero para la QXL está super bien y si espero unos meses más, podria conseguirlo todo un poquito más barato. Aunque no estoy muy seguro, porque los precios de cada cosa son muy ajustados o casi de risa, probablemente lo que va a ocurrir es que estas piezas de hardware desaparezcan del mercado y sean sustituidas por otras de igual precio, pero de superiores prestaciones.

Salvador Merino, 7/7/1993

HAY QUE REDUCIR LA CUOTA DE QLIPER PARA ALARGAR LA VIDA DEL CLUB

El año pasado ya se barajaba la posibilidad de pasar a salida trimestral, y mantener la cuota anual a 1.500 Ptas. Para 1994 mucho me temo que no tenemos elección, pues después de 5 años de independencia de QLAVE, las fuerzas de nuestros principales colaboradores empiezan a dar muestras de agotamiento.

Utilizando la hoja ABACUS preparada por Marcos para obtener el presupuesto 1993, he obtenido los siguientes resultados suponiendo una cuota de 1.500 Ptas, 4 discos, 10 socios, 3 Clubes Europeos y uno Americano:

- Ingresos: 15.000 Ptas.
- Gastos: 9.792 Ptas.
- Resto: 5.208 Ptas. (Para imprevistos y devolución de discos).

Inconvenientes de una revista trimestral:

- Las noticias llegan tarde la mayoria de las veces.
- El lector se puede morir de impaciencia esperando entre revistas.

Ventajas de una salida trimestral:

- Abaratamiento de la cuota anual a 1.500 Ptas.
- Más tiempo para preparar el material a publicar.

Otras soluciones:

a) Rendirse.- Simplemente pegarle fuego a todas las revistas y software QL, y olvidarnos de todo.

b) Continuar.- Hay que estar loco para darle la espalda a 10 años de aventuras con el QL. Yo creo que tenemos la deuda y obligación de continuar manteniendo el contacto, aunque solamente sea trimestralmente, por si algún día nuevos usuarios solicitan el material QL que hemos elaborado y almacenado durante años.

En teoría, hoy tenemos suficientes alternativas QDOS compatibles como para que el mundo QL volviese a crecer, pero ¿Cómo darlas a conocer? (el coste en publicidad y demostraciones públicas no se lo puede permitir ninguna empresa QL actual).

Yo creo que la mejor alternativa QDOS compatible actual es la QXL. Si nuestro club QLIPER consigue llegar al siglo XXI, será gracias a la QXL.

El objetivo de QLIPER debe ser continuar manteniendo el contacto entre sus socios y Clubes de otros paises, pero al menor coste posible.

Salvador Merino, 3/7/1993

NOTICIAS VARIADAS

Psion y Dansoft han puesto XCHANGE en dominio público. Yo tengo las versiones 3.87 (THOR 8) y 3.92 (THOR XVI).

Recientemente AMSTRAD ha dado permiso a los autores de emuladores Spectrum para distribuir la imagen de la ROM del Spectrum. Esto suena a curioso, que yo sepa hace solamente un par de años que el Spectrum no se fabrica, y en el caso del QL durante 7 años que ha hecho lo imposible por retener los derechos de copyright, pero como todos sabemos, no ha podido impedir nuestro glorioso retorno al mundo de los vivos.

Sabiais que las famosas consolas de juegos de 16-bit (p.e.: SEGA MegaDrive) tienen como microprocesador un 68000. Esto yo no lo sabia, pero AMSTRAD acaba de lanzar en UK un nuevo PC 486 con un 68000, el cual es compatible PC y puede correr los juegos de la SEGA MegaDrive). Lo que es increible (la famosa frase de AMSTRAD), es lanzar un PC con 486 y 68000, y no incorporar el sistema operativo QDOS. Esto me hace pensar que AMSTRAD es la dueña de sistema operativo QDOS y QL por haber pagado una buena suma de libras en su momento, pero no posee los conocimientos necesarios para volver a construir un QL actualizado.

Salvador Merino, 21/5/1993

ZIKE, el último invento de Tio Clive Sinclair

Habia visto anteriormente la palabra ZIKE en la revista Z88 EPROM, pero creia que se referian al cochecito eléctrico que a Sinclair que le costo la ruina en 1986, y que ahora se ha puesto de moda gracias a los ecologistas. Pero la realidad es muy distinta, ZIKE es una bicicleta dotada de un minúsculo motor eléctrico y una bateria recargable de Niquel-Cadmio que proporciona una hora de autonomia a 20 KM/Hora (velocidad máxima en llano si no se pedalea) o 3-4 horas si se pedalea un poco.

La bateria se recarga en solamente una hora, y solamente consume 2 pesetas. También se recarga en las cuesta a bajo, y si se pedalea.

La bicicleta es bastante rara en diseño. Tiene dos ruedas bastante pequeñas. Una barra, que contiene en su interior el motor y bateria, une manillar, asiento y las dos ruedas. Y a pesar de estar construida con materiales ultraligeros, pesa unos 13 kilos.

La única pega que tiene ZIKE es su precio, unas 99.800 ptas + IVA en España.

En resumen, Tio Clive sigue siendo un genio en el arte de destacar o adelantarse a su tiempo. Sin embargo, si tuviese que elegir entre ciclomotor o Zike, me decidiria por ZIKE (ventajas: menor precio, no matriculación y no obligación de llevar casco). Pero si tuviese que elegir entre una buena bicicleta de Montaña o de carreras y ZIKE, me temo que me decidiria por la BICI.

Salvador Merino, 31/5/1993

PC Y MAC EN UNA SOLA CAJA

En el PC MAGAZINE inglés de junio'93 en la sección novedades se comentaba un nuevo PC que incorpora dentro de la caja un 80486 y un 68030, lo que le permitia ser compatible PC y MAC. Cada microprocesador tenia su propia RAM e incluso habia un disco duro de 80 Mbytes para cada sistema.

Ante el empuje PC todo hace pensar que los ordenadores personales 68000 lo tienen muy dificil, pero cada día es más fácil encontrar un 68000 dentro de un PC VULGARIS.

Salvador Merino, 30/6/1993

THE NEXT FUERA DE PRODUCCION

La empresa NeXT de Steve Jobs (fundador de Apple) ha dejado de fabricar ordenadores el pasado mes de febrero. Por lo visto, no ha podido aguantar el empuje de los nuevos PCs 486/Pentium.

Salvador Merino, 6/7/1993

LIBRO: PROGRAMACION DE TARJETAS GRAFICAS CGA, EGA Y VGA (RA-MA)

Si algún día os comprais un PC (lo más seguro, porque la QXL no es precisamente cara para lo que es y los PCs están tirados de precio), o simplemente deseais programar para PC utilizando el programa PC CONQUEROR, para poder utilizar las maravillosas tarjetas gráficas vais a necesitar cierta información que podeis encontrar muy bien explicada en un libro como "Programación de Tarjetas Gráficas CGA, EGA y VGA".

En cuestión de gráficos hay una gran diferencia entre QL y PC. El QL posee una colección de potentes rutinas gráficas (lineas, circulos,...) y tipos de letras disponibles en el QDOS. Mientras que el MS-DOS del PC no tiene rutinas para trabajar en modo gráfico, a excepción del BIOS que tiene unas rutinas para poner el modo gráfico/texto, escritura de pixel, lectura de pixel,

selección color,..., las cuales para colmo de males, son tan lentas que es preferible escribir unas rutinas especiales para cada modo en un lenguaje como el assembler o el 'C' (el libro utiliza Turbo Pascal).

Una vez hayamos definido una rutina que escriba un pixel en la pantalla, con solamente esa rutina base podemos definir rutinas para escribir lineas, circulos, rectangulos, sprites, caracteres,.....

Donde se complica un poco la cosa es en las tarjetas gráficas que tengan una resolución que no quepa en 64K. Esas tarjetas tienen su propia RAM, y el PC solamente tiene en su memoria de pantalla un trozo de memoria que llama plano/ventana que es un segmento de la pantalla total que se guarda en la RAM de la tarjeta gráfica. Esto habria que llamarlo el baile de los planos (igual que la gestión de la RAM de un PC se conoce por "El Baile De Los Segmentos").

Algunos lenguajes de programación para PC incluyen librerias de funciones para trabajar en modo gráfico, pero nunca incluyen todos los modos gráficos disponibles e incluso se olvidan de aquellos que tienen 256 colores por punto que son los más faciles de programar.

A pesar de que el libro está escrito para las tarjetas de PC, el contenido es válido para cualquier ordenador, pues los fundamentos elementales son los mismos. En el caso del QL, siempre es bueno saber reescribir unas rutinas gráficas nuevas que permitan dibujar rectangulos, lineas, puntos, circulos,.. trabajando directamente sobre pixel y sin utilizar el paquete de matemáticas en coma flotante.

Salvador Merino, 1/6/1993

EL RINCON DEL PINCHADISCOS

Ya tenemos copia del primer emulador SPECTRUM 128K para QL, Spectator v1.35.

Los últimos discos recibidos para la librería QLIPER son:

- Spectator v1.35.- Esta última versión emula al Spectrum 128K de Amstrad con ROM de 1986 (Amstrad ha dado permiso para la distribución PD de todas las ROMs Spectrum). También emula varios interfaces de palanca de juegos (Interface II, Kempston,...).

- Un disco con programas Spectrum 128K.-

```
60/1440 sectors
Z80_Cybernoid
Z80_DrNinja
Z80_Drivin'
Z80_DT128demo
Z80_Enduro
Z80_IkariWar
Z80_Matchday
Z80_NeverEnd
Z80_Overland
Z80_Renegade
Z80_Sigma7
Z80_WecLeMans
```

Probablemente os parezca poco material esta vez, pero traer esos dos discos ha costado 10, y la recaudación durante el último trimestre ha sido de 1.000 ptas.

Una de las proximas adquisiciones para la colección es el emulador Spectrum Speculator, el cual tiene varios puntos de interés:

- Es PD y se suministra con código fuente.
- Tiene la característica de poder leer cintas cassette via NET y SER2 en un QL con TRUMP CARD.
- La última versión se suministra con unas rutinas que permiten leer microdrives en formato Spectrum.

Carlo Delhez me ha avisado que XTRICATOR va por la v1.32, y la nueva v1.40 va a tener interface cassette via NET. También dice que el interface cassette será fácil incorporarlo al Spectator.

Ya os avisaré cuando estén disponibles.

Salvador Merino, 7/6/1993

MINERVA v1.97

He actualizado mi ROM MINERVA v1.93 a v1.97, porque era gratis la primera actualización, solamente habia que enviar un sobre con una libra (o suficientes IRC), la ROM y un disco.

Diferencias:

- Increible, ahora hay un driver para teclado Español, y mensajes de error en Castellano. ¿Lo habrán hecho especialmente para mi, o hay más de un sólo usuario Español de MINERVA?

- Se supone que con esta versión se puede trabajar con los puertos serie configurados a distinta velocidad si tenemos el HERMES instalado. Yo lo tengo, pero no lo he comprobado.

- Se supone que el MULTIBASIC está instalado en la ROM. Como no he pedido el nuevo manual, no sé cómo se invoca. Afortunadamente, la versión Multibasic ejecutable y la residente suministradas en disco con la v1.93 funcionan perfectamente.

Advertencia: MINERVA es producto para usuarios tipo hacker que deseaban un nuevo sistema operativo compatible QDOS actualizado. Durante su historia ha tenido muchos problemas de compatibilidad con los viejos programas QDOS, pero se han ido reduciendo poco a poco, aunque aún hay problemas con programas viejos no actualizados. Aún asi, mucho me temo que el nuevo sistema operativo SMSQ de Tony Tebby va a terminar arrinconando a MINERVA.

Salvador Merino, 12/7/1993

RESPUESTA A SIMON GOODWIN

El artículo de Simon Goodwin sobre el emulador de QDOS para el Amiga aparecido en QL World en Octubre de 1992, me permitió aprovechar algo más las capacidades de mi emulador 3.03 y fue un buen escaparate donde admirar la versión 3.20 con la que estoy pudiendo escribir ésta pequeña disertación.

En grandes rasgos diría que dicho artículo es profundo y serio respecto a la funcionalidad del emulador desde el lado de QDOS, pero sinceramente, las opiniones que vierte sobre el AmigaDOS no puedo suscribirlas, y mucho menos con las versiones actuales del AmigaDOS.

Me gustaría poder comentar algunos párrafos del mismo y por favor tened en cuenta de que sigo siendo un defensor a ultranza de QDOS, pero últimamente

también de AmigaDOS.

Dice Simon: "El Amiga fué diseñado como un ordenador para juegos, pero el 68000 y sus chips a medida son suficientemente flexibles para hacer un potente ordenador en cualquier entorno..." No es cierto que el diseño original fuera encaminado a los juegos. Lo que si ocurre es que éste es el mercado en el que más software existe (lo mismo que en el entorno MS-DOS) y en el que tal vez resulte más difundibles las capacidades del hardware del Amiga. El diseño original del Amiga por parte de sus creadores, lo único que incluían es lo que aparece en un Amiga antiguo en su ROM, es decir lo que se llama Intuition: el interface de puntero, raton , ventanas y menus, así como el interface con el hardware de video, las librerías de gestión del sistema y los dispositivos. De echo el AmigaDOS es un añadido al sistema qe fue lo que aportó Metacomco. Su única misión era lanzar programas y manejar ficheros. Y como añadido que era, venía practicamente entero en disco.

"El resultado fué AmigaDOS, compilado en BCPL, lento pesado con un anticuado intérprete de comndos de línea que carga un programa nuevo por cada comando lo cual funciona si dispones de disco duro, pero es penoso trabajando con disquetes. Como aternativa puedes utilizar el Intuition un sistema desktop sencillo basado en raton, que todavia necesita software del disco y solo muestra aquellos ficheros que tienen icono...". Si que es cierto que en una máquina standard, el AmigaDOS era lento y pesado. pero incluso en una máquina standard. Los manuales del Amiga ya daban pistas de cómo conseguir solucionar la lentitud y pesadez. El hecho de que AmigaDOS fuera un añadido suponía que todos sus comandos estaban en disco. por lo cual, cada vez que deseabas ejecutar un comando había de solicitarlo al disco. En este punto AmigaDOS ya era capaz de mantener varios disquetes abiertos en una sola unidad de disquete. o de buscar un volumen concreto en caso de que no estuviera montado, e iba solicitando que se introdujera uno u otro volumen hasta satisfacer el comando, proceso actualmente imposible en QDOS en el que en una unidad sólo puede haber un único volumen, y si se intenta meter otro disco para otra tarea, nos da aquel maravilloso mensaje de "en uso". Además AmigaDOS ya disponíe de volúmenes lógicos además de los físicos lo cual permitía que al instalar un programa en otro dispositivo, con sólo reasignar el dispositivo lógico, éste funcionara sin problemas. (Quién no ha cambiado alguna vez mdv1_ por flp1_ en algún programa?). Efectivamente el CLI (command line interpreter) crea un job por cada nuevo programa... que se lance con newshell, newcli, run o exec prácticamente igual que lo que ocurre en SuperBasic. Lo que si que ocurre en AmigaDOS es que cada vez que llamas a un comndo, ha de cargarse del disco y ejecutarse salvo que: sea un comando de ROM (en la versión 1.3 casi ningúb comando estaba en ROM, pero a partir de la versión 2 el 99% de los comandos habituales están en ROM) ó que hayamos hecho el programa residente en cuyo caso se comporta como si estuviera en ROM. Los comandos se hacen residentes con el comando RESIDENT actuando igual que cuando cargamos el Toolkit de turno con LRESPR o a=RESPR(x) CALL a+peek_W(a+6). Pero aún hay otro modo de hacer algo parecido. y es crearse un disco RAM especial llamado RAD: que persiste activo incluso tras un reset de menos de 30 segundos (hot reset) o apagado del ordenador de menos de ésa duración. Si existe dicho dispositivo... éste se mantiene con el software que tenga cargado. Si situamos ahí los comandos, se cargaran de un disco RAM a toda velocidad. Ni que decir tiene que con un disco duro se solucionan prácticamente todos los problemas. y que actualmente lo normal es trabajar con disco duro en un Amiga (un Amiga 600 con disco duro de 80 megas vale 75000 pesetas) . AmigaDOS como hijo de METACOMCO estaba escrito en BCPL y ésto parece que no pero ha traído decabeza a todos los programadores, puesto que el grueso del sistema operativo estaba escrito en C. Se obligaba a trabajar en C con estructuras de datos en frontera de palabra_larga para poder luego acceder a las rutinas de AmigaDOS, salvo que éste no se utilizara, forzando a los programas a tener un derroche de espacio en las definiciones de variables.

A partir dela versión 2, AmigaDOS está escrito en C por lo que ésto se puede asumir, salvo que quisiéramos mantenernos compatibles con la versión 1.x lo cual hoy en día, parece innecesario.
Respecto al comentario sobre Intuition, si que es cierto que en la versión 1.x sólamente se podían manejar los ficheros con icono... desde el Workbench standard. Workbench es uno delos muchos programas de manejo de sistema disponibles basados en Intuition, cierto que es el que viene con la máquina, pero lo mismo que en el QL disponemos de un montón distintos (ICE, QRAM, QATS...) en el Amiga también había muchos,... algunos de dominio público

(SID...), y otros comerciales (Directory Opus, Quarterback, Climate...). Pero lo que si que es cierto es que a partir del Workbench de la versión 2.x prácticamente todo se puede hacer desde el programa standard. que és más rápido y más capaz y por cierto mucho más vistoso (aunque ésto ya son opiniones) que Windows 3 o que Motif X-windows 11 (Aunque hay algunos Window Manager para X-11 de chapeau) y por supuesto que finder o GemTOS. De hecho desde que instalé la versión 2. han desaparecido la mitad de las herramietas de mi directorio Tools puesto que son superadas por las herramietas standard. Y por supuesto, se pueden manejar todos los ficheros desde Workbench e incluso se pueden ejecutar comandos complicaddos sin tener que llamar al CLI.

"La Arquitectura 68000 del Amiga soporta hasta 10 megabytes de RAM e incluso más si se actualiza a un 68020 o un 68030. Los Juegos del Amiga frecuentemente hacen un uso mejor de los custom chips que el software del AmigaDOS de Conmodore. La mayoría de los juegos desconectan el sistema operativo y tomn un control total de la máquina. Los programas de QL parece que funcionan más en multitarea que los del Amiga!". Efectivamente la arquitectura de los Amiga actualmente nuevos soportan 10 Megabytes salvo el Amiga 2000 y el Commodore CDTV que sólo soportan sin modificarse 9 Megabytes. Esto es debido a que éstos modelos sólo soporta hasta 1Megabyte de memoria para los custom chip mientras que el resto (Amiga 600, 1200, 3000 y 4000) llegan a los 2Mb. De los Amiga que han dejado de fabricarse el Amiga 500 llega a 9Mb , el 1000 a 9Mb y el 500+ a 10Mb por la misma razón. En cualquier caso se puede agregar una mini ampliación hasta los 2Mb de memoria chip. Los Amiga 1200, 3000 y 4000 llegan en modo standard a una mayor cantidad de memoria (18 a 64 Mb) y con tarjetas específicas, en toda la gama... se puede llegar hasta los 128 Mb.

Respecto a la mejor utilización de los Chips por los juegos, tengo que disentir. De hecho por lo que más se conoce al Amiga en medios profesionales es por su potente Hardware y software a la hora de manejar imágenes de Video, efectos de Video, sonido , dibujo y animación (la crisis de existencias de disquetes de 3 1/2 en USA de finales del año pasado se debió a la distribución de la versión 3.1 de windows y de la versión 2. del Video Toaster) y es ahí donde tal vez se realize un mayor aprovechamiento de los custom chips. De hecho, hasta que no he empezado a trabajar un poco en serio en dicho campo, no he tenido necesidad de ampliar mi juego de chips, porque los juegos no me lo pedían. Si que es cierto que los juegos son más vistosos y rápidos al disponer de los custom chips, pero el manejo que hace AmigaDOS no es precisamente malo y el de Intuition es insuperable (hasta que aparezca la versión 4 de AmigaDOS, (actualmente la última es la 3.1)). Si que es cierto que la mayoría de los Juegos desconectan AmigaDOS, pero esto lo hacen por razones de protección, no de rapidez. De hecho es raro encontrar diferencias abismales entre juegos que desconectan el DOS de los que no. En cualquier caso todos suelen utilizar las librerías y devices standard aunque el DOS no lo utilicen. Cada vez menos juegos desconectan el DOS, puesto que la mayoría de los que lo hacen tienen problemas a la hora de arrancar en máquinas acelerads que ya son standard, como los Amiga 1200,3000 y 4000 salvo que utilizaran los timer standard del AmigaDOS por lo que no pueden desconectarlo. Utilizado este mecanismo los juegos se puede conseguir que vayan a igual velocidad en cualquier máquina. Estos timer, tienen una resolución bastante superior a el del QL (50 ciclos por segundo), llegando a los 716000 tics por segundo . Además en los ciclos del QL interviene la CPU por lo que el hacer programas en tiempo real en multitarea es prácticamente imposible, mientras que los timer del Amiga son un hardware especial (CIA 8520) que no se detiene porque la CPU esté cargada, porque incluso tiene un bus aparte (el delos custom chip) siendo completamente factibles las aplicaciones en tiempo real como los efectos de video incluso trabajando en multitarea. Respecto al QL, la mayoría de los juegos comerciales, entran a saco con el QDOS y lo mandan al limbo de los justos, obligando a resetear la máquina al final. De hecho aquellos que utilizan las dos pantallas, se cargan todas las variables del sistema.
Y respecto al multitarea del Amiga como ya dije en otra ocasión, considero que a nivel monopuesto es el único auténtico multitarea puesto que es capaz de repartir homogéneamente sus recursos, desde un floppy hasta las pantallas (puede haber varios programas a la vez accediendo a disquete sin que éste deje de responder. De hecho el poder hacer ésto producía bastantes corrupciones de disquetes por una mala utilización del sistema por parte del usuario en la version 1.x puesto que se atendían las tareas con una pausa de un segundo entre cambio de tarea y dado que quien actualizaba los directorios era una tarea propia que se crea con cada disco montado podía suceder que se grabara algo en un disco y si se sacaba éste prque ya se había apagado la luz del disquete pero

no había entrado esta tarea a grabar el directorio, el disco estaba corrupto. Si se va a trabajar con la versión 1.x tras cada grabación de disquete hay que esperar un segundo para que entre esta taea y grabe el directorio. En la versión 2.x esto ya no ocurre. y de hecho la utilidad standard diskdoctor que venía en el directorio tools de la versión 1.x ha desaparecido en la 2.x por innecesaria, puesto que ésta tarea queda interrumpida y se activa a cada cierre de fichero en alta prioridad, aunque obligue a frenar algo a otras posibles tareas que quieran utilizar el disquete.
Y en cuanto a las pantallas, el soportar tantas pantallas activas como le permita la memoria chip y cada una en su resolución y paleta de colores es algo único en el mundo de la informática personal.

Perdonadme si tal vez resulto un poco pesado en éstas disquisiciones filosóficas, pero en cierto modo me repatea que se digan cosas sin un fundamento total. El que califiquen al operativo del Amiga de pedante no deja de ser una opinión, y como tal, respetable, aunque me parece que mister Simon Goodwin debe de haerse formado su opinión un tanto a la ligera, lo cual no quita para qe sea tal vez quien más conoce los entresijos de nuestro QL (después de Tonny Tebby... por supuesto)

Nacho Enrique
Madrid 1 Abril 1993

Trabajando con C68 3.05
=======================

La versión de C68 con la que estoy trabajando ahora es la 3.05. Tiene muchas mejoras respecto a la 3.01, que era la que usaba antes. Sobre todo, los mensajes de error son ahora más claros.

C68 viene con un programa de ayuda, el C68menu, que parece estupendo, pero con el que yo no me siento muy a gusto. Prefiero mis propios métodos. Por tanto, he escrito un pequeño programa que utilizo como BOOT en el fichero de densidad extra en el que tengo el sistema completo de programación en C.

Tengo todos los ficheros de C68 en un directorio que llamo COMP_, y mantengo directorios para cada proyecto que llevo adelante: Olimpo, Creta, Solitario, etc.

Si estáis interesados, mirad el fichero BootC68_blq, teniendo en cuenta que:

1. El fichero es un programa SuperBASIC sin números de línea, lo que es más cómodo para editarlo. Para usarlo, debéis ponerle números de línea (los que queráis), lo que se puede hacer automáticamente con The Editor, con ArcED y supongo que con algún editor más.

2. El editor que yo uso es ArcED. Si usáis otro cambiad LanzaEditor.

3. Utilizo la extensión WSET que presenté en QLíper 44.

4. Cuando se compila un programa usando los procedimientos C o CO, se dispone de ALTKEYs en las teclas X y W para lanzar el ejecutable.

Lo siguiente que quiero introducir en mi programa es la opción para lanzar la utilidad make de una manera cómoda y sencilla. Ya os contaré.

Pedro Reina, X.11.8.1993

Solitario
=========

Yo sigo dando la lata con el sistema de programación Olimpo. Ya está

disponible la versión 1.0, tanto en mi dirección como en la de Salvador. ¿Qué tiene de nuevo? Fundamentalmente, que ya he creado una "librería" (pésima traducción del inglés "library", pero que todo el mundo utiliza). Una librería es un fichero en el que están reunidas varias funciones en formato binario, esperando tranquilamente a unirse con otras para formar un ejecutable. Esto ahorra mucho tiempo cuando hay que compilar programas.

Para probar el sistema Olimpo 1.0 y para entretenerme un rato, he escrito durante mis vacaciones en un pueblecito de Galicia este juego solitario, que se conoce como Solitario y que quizá alguno haya visto en las tiendas hecho de madera y con bolitas.

Lo bueno de usar Olimpo, yo sigo erre que erre, es que estoy seguro (todo lo que se puede en esta vida) de que lo que he desarrollado en mi PC portátil va a funcionar exactamente igual en el QL en cuanto vuelva a casa y recompile. Es decir, ahora que escribo el artículo no he visto el solitario funcionando en el QL, pero sé cómo va ser. Yo creo que esto prueba que se pueden escribir programas para ambas plataformas que no necesiten cambios en el código.

He intentado poner en el programa bastantes opciones para probarme a mí mismo, a Olimpo, y para divertirme jugando luego. Por ejemplo, veréis que las partidas que juguéis se pueden grabar para enseñárselas luego a los amigos.

Os explico los ficheros que entrego a QLíper:

Solitario_bas -> Un programita para lanzar el juego
Solitario_exe -> El juego
Solitario_msdos -> El mismo juego pero en versión PC. Si alguno desea jugar en un PC, lo único que tiene que hacer es llevarse este fichero a un disquete en formato MS-DOS y ponerle un nombre con extensión .exe. Las partidas también se pueden intercambiar entre los dos sistemas.
Sol_c -> Fuente del programa principal
Tab_h -> Fichero de cabecera del objeto "Tablero"
Tab_c -> Fichero de funciones del objeto "Tablero"
Mov_h -> Fichero de cabecera del objeto "Movimiento"
Mov_c -> Fichero de funciones del objeto "Movimiento"
Cnt_h -> Fichero de cabecera del objeto "Contador"
Cnt_c -> Fichero de funciones del objeto "Contador"
Inf_h -> Fichero de cabecera del objeto "Información"
Inf_c -> Fichero de funciones del objeto "Información"

Para recompilar el juego es necesario usar Olimpo 1.0 y se debe utilizar esta orden:

```
EX CC; "-oSolitario_exe Sol_c Tab_c Mov_c Cnt_c Inf_c -lOlimpo"
```

Como veis, el programa está diseñado y codificado usuando programación orientada al objeto. Aunque no soy muy bueno usando estas técnicas, me permiten tardar mucho menos al escribir programas, y, sobre todo, al adaptarlos. Por ejemplo, si tuviera que escribir otro programa que usara de alguna forma piezas sobre un tablero, probablemente podría reutilizar con muy pocos cambios los 4 objetos que he usado en el Solitario, y así tardaría mucho menos en escribir el nuevo programa.

Para realizar este programa he tardado unas 40 a 50 horas, es decir, una semana-hombre, lo que no me parece demasiado, dadas las opciones que he implementado.

Espero que os resulte entretenido el juego, aunque es fácil de resolver, y que me contéis vuestras impresiones, si lo deseáis.

Pedro Reina, X.11.8.1993

Contacto físico con la QXL

==========================

Bueno, pues por fín está en casa. Un par de meses después de pedirla por teléfono a Miracle, he recibido la famosa tarjeta. Me la encontré en casa después de pasar 15 días fuera, de vacaciones: buen recibimiento.

La tarjeta viene en un paquete al estilo típico de Miracle, aunque sin el cartoncito de la Trump o la Gold. Mide 106 x 158 mm, yo pensaba que sería algo más pequeña. Grabado se puede leer:
MIRACLE SYSTEMS LTD QXL 2B

El software se presenta en un disquete de 3.5 pulgadas doble densidad en formato MS-DOS, cuyo directorio es este:

```
 El volumen en unidad A es 23JUL93
 Directorio de A:\

QXL      EXE     10190 28.07.93    9:27
SMSQ            110978 28.07.93    9:06
HOTREXT          11706 29.07.93   13:35
QXLINSTR LIS     12770 30.07.93   11:33
QXLINSTR DOC     12522 30.07.93   11:36
        5 archivo(s)     158166 bytes
                         569344 bytes libres
```

QXL.EXE es el programa MS-DOS que lanza la tarjeta. Admite varias opciones.
SMSQ es el sistema operativo. Lógicamente, cambiará muchas veces en lo sucesivo.
HOTREXT es la última versión del Hotkey System.
QXLINSTR.LIS son las instrucciones de uso de la tarjeta, en formato listo para imprimir.
QXLINST.DOC son las mismas instrucciones en formato Quill. Podéis ver este fichero dentro de este número de QLíper, y así juzgáis vosotros mismos el presente estado de desarrollo del software de la tarjeta.

Naturalmente, se echa en falta un manual en condiciones, pero lo enviarán más adelante.

Y no os puedo contar más, ya que no la he conectado todavía. Mi PC es un portátil y no tiene ranuras de expansión. Pero creo que voy a tardar poco en comprarme uno de sobremesa y os podré comentar qué tal va todo.

Pedro Reina, S.21.8.1993

FOTO-DBASE V1.00
================

Foto-DBase v1.00 es la primera versión oficial. Sus nuevas características son:

- El usuario ya no tiene que teclear el nombre del fichero de datos. El programa tiene una opción que busca todos los ficheros en el directorio DATA_USE (normalmente FLP1_ para GOLD CARD y TRUMP CARD).

- En la opción SITUARSE, he agregado la opción BUSCAR que hace una lista de todos los registros que cumplan la regla. En otras palabras, si solamente tecleamos una o más letras, la rutina hará una lista (Número, Apellidos, nombre) con todos aquellos registros que cumplan esa condición (los caracteres tecleados deben coincidir con los primeros del campo Apellidos).

- En la opción IMPRESORA, hay una nueva opción que hace una tarjeta de visita con foto. Solamente funciona con impresoras compatibles EPSON de 24 agujas que tengan el modo gráfico TRIPLE DENSIDAD 39. Os advierto que deja mucho que desear, el modo sextuple densidad (360 pun/pul) podria dar mejor resultado, pero para conseguirlo habria que reescribir el driver para realizar un punteado de una sóla aguja por cada pasada para conseguir la resolución 360x360. Esto realmente no sé si se puede hacer con mi EPSON LQ-550, pero me temo que seria tan lento que no vale la pena ni intentarlo.

Según mi opinión, para obtener una tarjeta de visita con una calidad aceptable es necesario como minimo una impresora de chorro de tinta como la HP DESKJET 550.

- El fichero indice se ordena primero por Apellidos y segundo por Nombre.

A partir de la v1.00 no se va a adjuntar el código fuente. Este código solamente estara disponible por 500 ptas a todos aquellos que lo deseen, y podrán adquirir la última versión solamente retornando el disco y sellos suficientes para devolver el disco.

Otro servicio para aquellos que no tengais un digitalizador, es un servicio de digitalización tirado de precio. Solamente 500 Ptas 20 fotos (un disco 3.5").

Como podreis observar, ambos precios podrian considerarse pequeños donativos, pues supongo que ninguno creera que me voy a forrar en un Club de solamente 14 socios. Además, digitalizar 20 fotos se lleva una hora de tiempo, y escribir y depurar el programa Foto-DBase se ha llevado muchisimas horas (no he llevado el cálculo) sin contar con el gasto de material (discos, papel, libros y software).

Os recuerdo que el programa Foto-DBase es un programa que se puede mejorar muchisimo, e incluso se le podria dar una utilidad. Aún estoy esperando que alguno de vosotros me envie una carta (ya sea directamente o a QLIPER). Estoy dispuesto a escribir cualquier programa de Bases de Datos con fotos digitalizadas.

Hasta hoy la participación de socios con su foto para Foto-DBase ha sido tan baja que me siento en la más miserable desesperación. Es como si hubiese escrito un programa que a nadie le interesa. Claro que a lo mejor, somos catorce socios tan feos que ...., o lo más probable, la famosa crisis de 1988 de la Costa de Sol, que ya se ha extendido por toda España, nos tiene a todos muy preocupados.

Advertencia: durante 1993 han salido al mercado muchisimos programas de bases de datos con imágenes/sonido para WINDOWS 386 4 Mbytes RAM. Aquellos que no son programables, pero si configurables, cuestan 29.000 ptas para arriba + IVA. Aquellos que son Bases de datos programables cuestan alrededor de 100.000 ptas.

Aunque mis conocimientos son muy primitivos. Yo podria escribir una Base de Datos programable utilizando mis conocimientos adquiridos en el desarrollo de lenguajes como el Z88-FORTH y el eFORTH-QDOS (Os recuerdo que el primer programa FORTH fue una base de datos escrita en FORTH y COBOL). Pero no vale la pena tanto esfuerzo en desarrollar un nuevo lenguaje que nadie va a utilizar, cuando con un lenguaje como el C68 se puede escribir sin problemas y en poco tiempo la aplicación final.

Salvador Merino, 24/6/1993

RUTINAS PARA DISEÑO Y MODELADO DE GRAFICOS EN MODO 8

Durante la traducción del programa Foto-DBase C68 (QDOS) a Turbo C++ (MS-DOS), pude admirar las rutinas que tenia el Turbo C++ para la gestión de la pantalla de gráficos. Eran potentes y muy faciles de usar. Como trasladarlas al C68 era muy fácil, me puse mano a la obra. En un sólo día escribí las siguientes rutinas para modo 8:

- makeshape(struct PRESHAPE *user_shape, unsigned char *shape).- Convierte la estructura PRESHAPE en un modelado de bits en la dirección shape.

- getimage(izq, sup, dch, inf, bitmap_ptr).- Copia la del bit de un bloque

rectangular de gráficos en memoria.

- putimage(izq, sup, bitmap_ptr, parm).- Dibuja un modelado de bits en la pantalla de gráficos. Parm es un parámetro que especifica cómo se coloca la imagen en pantalla. Los parámetros permitidos y sus significados son:

Valor	Descripción
0	Copia directa
1	O-Exclusiva (Borra)
2	O-inclusiva (Une)
3	Y (Cubre)
4	Copia inversa

- getpixel(x,y).- Devuelve el color del pixel en las coordenadas x,y.

Todas estas rutinas están en el fichero "graph_image_c".

El siguiente programita es una demo que crea el modelado de un cohete, y hace que vuele a través de la pantalla:

```
#include <stdio.h>
#include <qdos.h>
#include <qlib.h>
#include "flp1_graph_image_c"

struct WINDOWDEF _condetails = { 0, 1, 0, 7, 512, 256, 0, 0};

unsigned char cohete[80];
struct PRESHAPE pre_cohete = {
15, 9,
"007700000000000"
"007770000000000"
"007777777700000"
"022077777777700"
"222220777777777"
"022077777777700"
"007777777700000"
"007770000000000"
"007700000000000"
                 };

main()
{
int x, y, x_old;
mt_dmode("8", "1");
makeshape(&pre_cohete,cohete);
x = 0;
y = 90;
putimage(x,y, cohete, 1);
do {
    x_old = x;
    x += 1;
    if(x>245) x = 0;
    putimage(x_old, y, cohete, 1);
    putimage(x,y, cohete, 1);
   } while (!kbhit());
   getch();
}
```

Se adjunta un juego de marcianos completo llamado "wipeout". Venia como demo en el libro "La Biblia del Turbo C", yo solamente lo he trasladado al C68 con algunas modificaciones. Para compilarlo es necesario la libreria CPORT, pues utiliza la función SB_Rnd_i del SuperBASIC. Pero que no cunda el pánico, se suministra el fichero ejecutable:

EXEC_W flp1_graph_wipeout_exe

El programa es alucinantemente rápido y adictivo en un QL con GOLD CARD.

No lo he probado aún en un QL Standard, pero me imagino que también se podrá jugar.

Salvador Merino, 27-4-1993

RUTINAS IMAGE PARA MODO 4
========================

Adjunto fichero "graph_image4_c" conteniendo las funciones: makeshape4, getimage4, putimage4 y getpixel4. Todas hacen lo mismo que aquellas que fueron definidas para MODO 8, lo único que cambia es que éstas trabajan en MODO 4 (ya sabeis, 512x256 pixels y 4 colores por punto).

También adjunto un fichero demostración :

```
#include <stdio.h>
#include <qdos.h>
#include <qlib.h>
#include "flp1_graph_image4_c"

struct WINDOWDEF _condetails = { 0, 1, 0, 7, 512, 256, 0, 0};

unsigned char cohete[80];
struct PRESHAPE pre_cohete = {
15, 9,
"003300000000000"
"003330000000000"
"003333333300000"
"022033333333300"
"222220333333333"
"022033333333300"
"003333333300000"
"003330000000000"
"003300000000000"
                 };

main()
{
int x, y, x_old;
makeshape4(&pre_cohete,cohete);
x = 0;
y = 90;
putimage4(x,y, cohete, 1);
do {
    x_old = x;
    x += 1;
    if(x>245) x = 0;
    putimage4(x_old, y, cohete, 1);
    putimage4(x,y, cohete, 1);
   } while (!kbhit());
   getch();
}
```

Este programa de demostración lo único que hace es hacer volar un cohete a través de la pantalla hasta que pulsemos ESC.

Salvador Merino, 1/6/1993